

Main

- Receber inputs do mouse
- Atualizar posição da bola
- Atualizar medidor de força
- Inicializar janela
- Fechar janela

- Vector
- Level

Entity

Level

- Time
- Remaining_Moves
- Verificar se a bolinha caiu no buraco
- Verificar se o tempo acabou
- Renderizar imagens da bolinha, do obstaculo e obstáculos
- Selecionar qual nível será jogado
- Inversão de direção com colisão

- Hole
- Ball
- Obstacle
- Display

Level

- Remaining_Time
- Collision_Detection
- Verificar se a bolinha caiu no buraco
- Verificar se o tempo acabou
- Renderizar (bolinha, buraco e obstáculos)
- Mudar de level
- Movimentos restantes

- Hole
- Ball
- Obstacle
- Display

Menu

- Trocar cor da bola
- Mudar de mapa
- Nível de dificuldade
- Sair do jogo
- Créditos

- Ball
- Level

Ball

Entity

- Var_x
- Var_y
- Velocity
- Mover perdendo velocidade e gerando som
- Diminuir e aumentar o tamanho

- Coordinate
- SDL *Texture
- SDL *Renderer
- SDL *Surface
- SDL *Rect
- SDL Rect

Display

- Position
- Progress_Bar
- Text_label
- Text_Size
- Text_Color
- Text_Font

- SDL *Color
- SDL *Rect